AJEDREZ

ELEMENTOS DE TÁCTICA





TIGRE
MUNICIPIO

EL FUTURO
ESTÁ EN **TODOS**

AJEDREZ
ELEMENTOS DE TÁCTICA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 2
PIEZA CLAVADA 6
ATAQUE DOBLE 12
PIEZAS SOBRECARGADAS 18

ELEMENTOS DE TÁCTICA



Introducción

Para muchos el ajedrez es un juego de estrategia. No les falta razón. Aunque en todo caso habría que decir que no es solamente un juego de **estrategia**, sino también de concepto, de razonamiento.

Pero, ¿a qué nos referimos cuando decimos estrategia? Veamos.

Existe una frase que dice:

"La táctica es saber qué hacer cuando hay algo que hacer, mientras que la estrategia es saber qué hacer cuando no hay nada que hacer".

Esta frase – como casi todo lo popular – se pierde en el tiempo y esconde algo de cierto: la estrategia se refiere a los planes de largo plazo, a dónde se quiere ir. La táctica es lo inmediato, son los planes de más corto alcance que nos hacen poder tener éxito en la estrategia planteada.

En la 2ª Guerra Mundial la estrategia de los Aliados era, luego de invadir el continente europeo, avanzar hacia Alemania desde el oeste. Para llevar adelante este plan estratégico se toparon con innumerables problemas tácticos; uno de ellos fue lograr el desembarco en el continente europeo. Solucionado este problema (Día "D" y Operación Overlord mediante) el plan estratégico siguió su curso. Tenemos aquí esbozado algo muy importante: la solución de problemas tácticos es de urgencia y, además, imprescindible su resolución para poder continuar con el plan estratégico (si no desembarcaban en Normandía no se podía avanzar hacia Alemania desde el oeste).

En ajedrez la relación entre táctica y estrategia es la misma: Un jugador puede plantear de la mejor manera una partida, pero si no "ve" que le dan mate en tres movidas, o que le ganan una pieza con un jaque doble, todo ese plan – y con él la propia partida – se desvanece.

Como se desprende de lo antedicho, el estudio de los problemas tácticos es medular en el proceso de aprendizaje del conocimiento ajedrecístico.

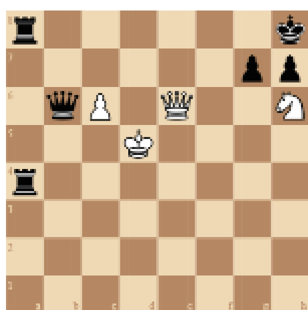
El valor de las piezas y el sacrificio

En forma intuitiva ya hemos aprendido el valor de las distintas piezas. Sabemos que la pieza más importante es el Rey, ya que si recibe Jaque Mate se pierde la partida, por lo tanto, su valor no puede mensurarse comparándolo con las otras piezas. De las demás piezas sabemos que la más fuerte es la Dama, por su capacidad de movimientos. Si les damos a los peones el valor de 1, la Dama vale aproximadamente 9 o 10, cada Torre tiene un valor aproximado de 5, mientras que los Caballos y los Alfiles valen 3 o 3½. A la diferencia entre Alfil, o Caballo, y la Torre se le suele llamar “calidad”.

De cualquier manera, esa mensura es indicativa, no es absoluta ya que los valores de las piezas son relativos. Aunque queramos darle un valor absoluto tienen un valor que es propio a la posición en la que están, a la tarea que realizan en esa determinada posición; “las piezas valen por lo que hacen” se suele decir. La comprensión que las piezas tienen un valor relativo nos hace entender un tema esencial de la táctica ajedrecística: el **sacrificio.**

Sacrificar una pieza significa entregarla considerando en conseguir alguna ventaja a posteriori, la que puede ir desde el jaque mate hasta lograr ganancias de tiempo. Parte de las creaciones más bellas en la historia de nuestro juego se realizaron a partir de sacrificios.

Veamos algunos ejemplos de sacrificios:



Aquí el blanco juega Dg8+, sacrificando la Dama, para encerrar al Rey en el rincón y dar jaque mate con Caballo en f7.
La combinación: 1.Dg8+, Txg8; 2.Cf7++

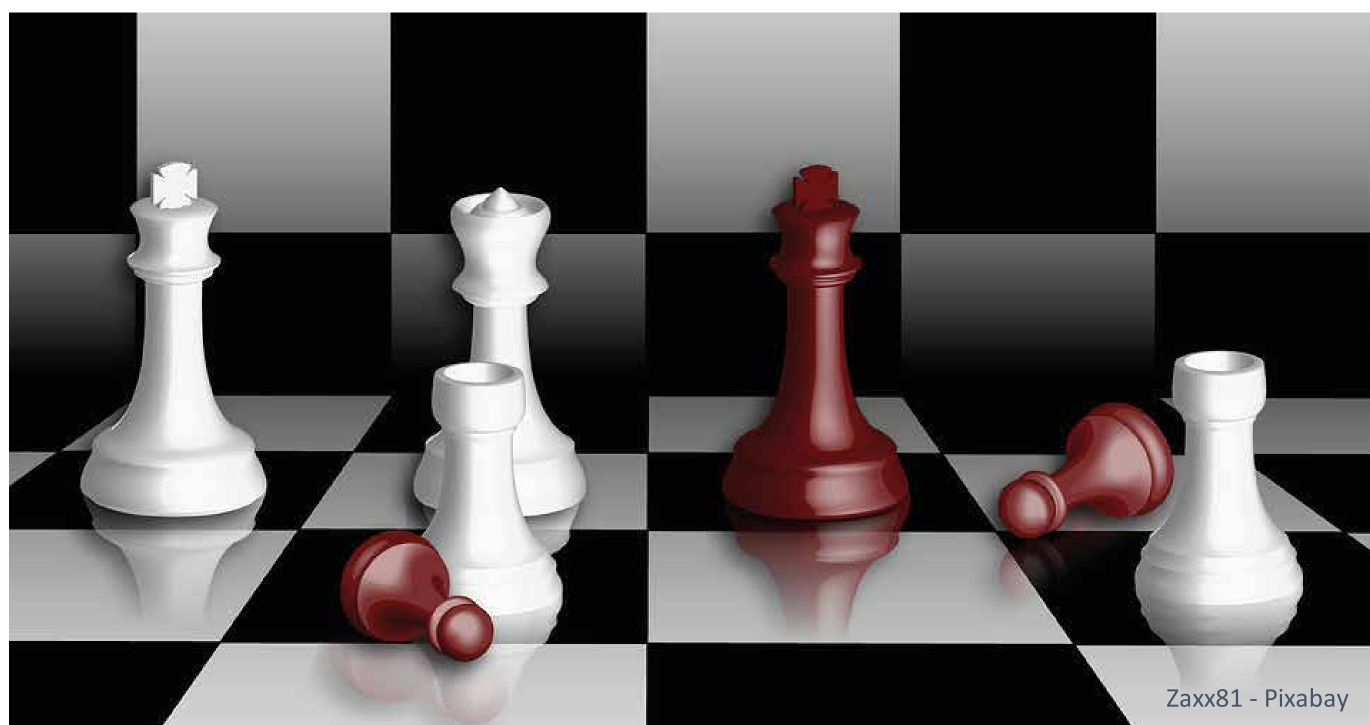


En esta posición, muy conocida por cierto, el jugador de piezas blancas sacrifica el Caballo a cambio de dos peones para lograr que el Rey negro quede en el centro y pueda ser objeto de un ataque directo. El negro jugó b5 y el blanco contestó Cxb5 (sacrificio) cxb5 y Axb5+; entregando – como dijimos antes – el Caballo por dos peones.

Agencia de Educación - 5282-7501 - educacion@tigre.gob.ar

Llegado este punto sumaremos un concepto nuevo, el de **“combinación”**. En nuestro juego se le llama combinación a una serie o secuencia de jugadas, de distinta extensión, en la cual se adquiere una ventaja, la que puede ser dar mate, ganar material (calidad, pieza, uno o varios peones) o simplemente la ganancia de tiempos en el desarrollo. El número de combinaciones posibles es prácticamente infinito, pero las formas (los “temas de combinación”) que adquieren no lo son y se pueden clasificar. Siguiendo el criterio del Maestro Roberto Grau veremos, en este trabajo, algunos de los “temas típicos” de combinación: Qué es y cómo se producen y explotan las piezas clavadas, las dobles amenazas, los jaques dobles y descubiertos, las piezas sobrecargadas.

Este es un trabajo de introducción a la táctica ajedrecística a partir de algunos de los temas típicos de combinación.


Zaxx81 - Pixabay

Pieza clavada

Una pieza "clavada" es aquélla que está atacada y que de moverse significaría una pérdida mayor (pieza o calidad) o que no se puede mover porque al hacerlo dejaría en jaque al Rey propio. Esto ocurre cuando se colocan piezas en la misma columna o diagonal que pueden ser atacadas por piezas contrarias. En cualquier caso, el jugador que clava una pieza contraria, adquiere cierta ventaja que puede, incluso, redundar en ganancia de material.

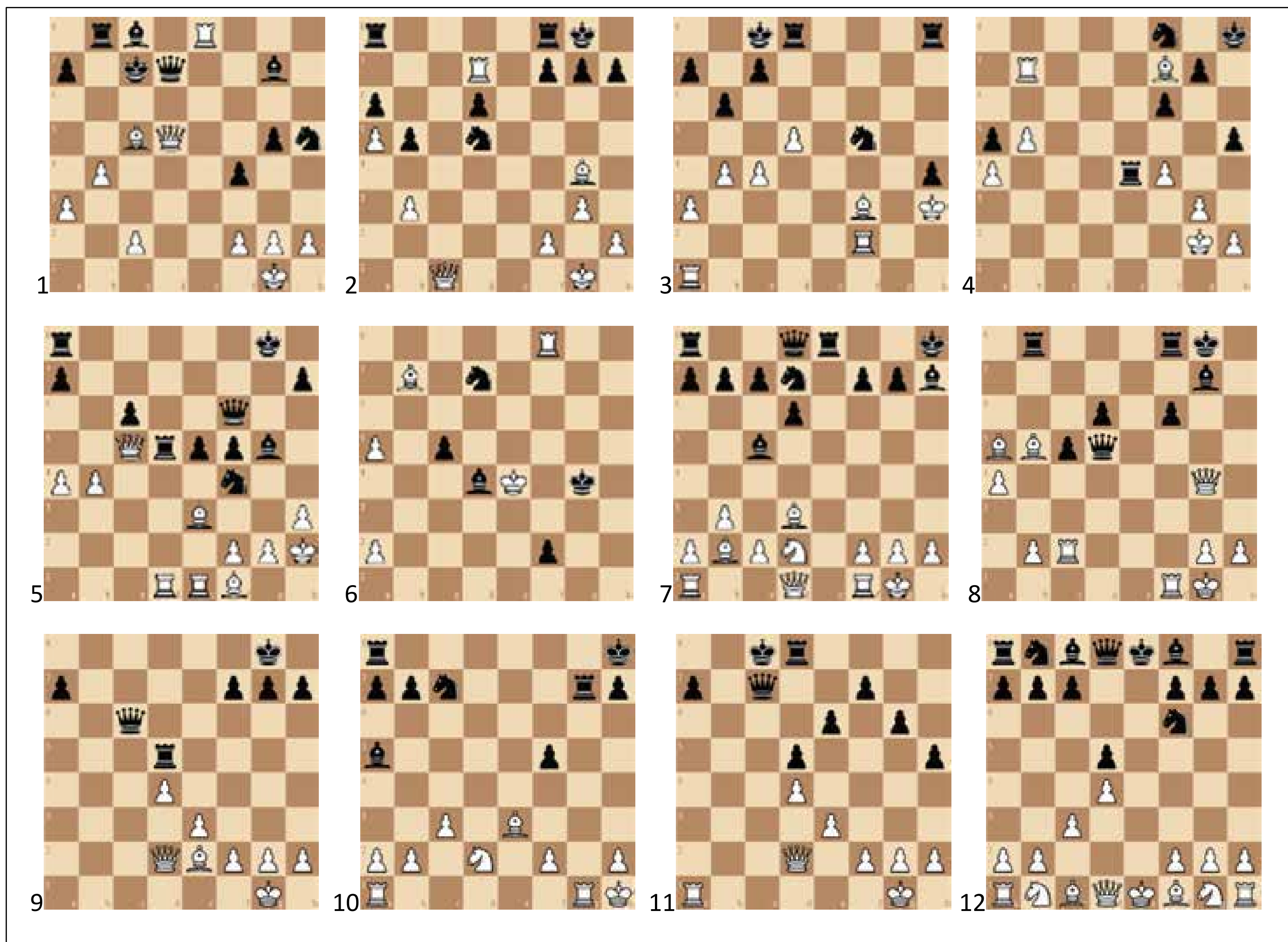
Existen dos tipos de clavadas, la **Absoluta** y la **Relativa**. La Clavada Relativa es aquélla en la que si se mueve la pieza clavada, se pierde algo. En la Clavada Absoluta no se puede mover una pieza clavada porque eso implicaría que el Rey sea atacado.

En esta posición de la conocida miniatura de Morphy, vemos que los dos Caballos negros están clavados. Si se mueve el Caballo que está en f6 se pierde la Dama (Clavada Relativa), mientras que el que está en d7 no se puede mover porque está impidiendo el jaque del Alfil blanco de b5 (Clavada Absoluta).

En la posición de abajo si el blanco mueve el Alfil a g5, "clava" al Caballo de f6

Así quedaría la posición si el blanco juega Ag5. Se percibe que el Caballo negro queda clavado.

Aquí van una serie de ejercicios para lograr familiaridad con este tipo de posiciones. En todos los casos juega el blanco y "clava" una pieza contraria.



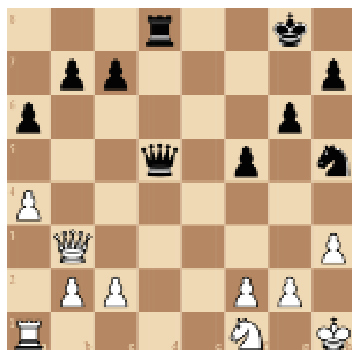
Ya nos hemos familiarizado con las posiciones de clavadas, pero no alcanza con ello. Debemos aprender a provocar y explotar este tipo de posiciones.

Cómo se explota una clavada



En esta posición el Caballo blanco de f3 está clavado, ya que si se mueve se pierde la Dama que está en d1. Si las negras juegan Ce5, ganan. La acción de dos piezas (Alfil de g4 y Caballo de e5) alcanzan para ganar el Caballo blanco de f3, el que sólo está defendido por una pieza, la Dama de d1. Si el blanco contesta con Tc3 (trayendo la Torre a la defensa del Caballo) sigue Tf8 (cualquiera de las dos Torres) y ya serían tres las piezas que atacan al Caballo de f3, seguida de Cxf3+ ganando.

Casi imperceptiblemente, nos adentramos en el secreto de cómo explotar una pieza clavada. Debemos sumar (al igual que una de las máximas de la guerra tradicional) la mayor cantidad posible de piezas al ataque de la debilidad enemiga, en este caso la pieza clavada.



Aquí, la Dama negra está clavada por la acción de la Dama blanca, pero si el negro puede jugar Dxb3 no tendría problemas. El jugador de piezas blancas juega Td1, ganando; ya que ahora no sirve Dxb3. ¿Por qué? Porque a ...Dxb3 seguiría: 2.Txd8+ Rf7 (o Rg7) 3.cxb3 y el blanco gana una pieza.

Provocar una clavada

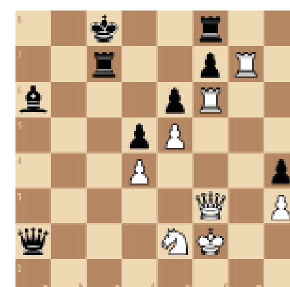
Reconocer y provocar las clavadas es clave para cualquier jugador.



En este diagrama las blancas quieren jugar Af4 aprovechando que la Dama y la Torre están ubicadas en la diagonal negra, ganando calidad; pero se enfrentan a la dificultad que ante 1.Af4, el negro contestaría 1... Txe1+ para luego jugar 2... Dxf4+ ganando la pieza y, posiblemente, la partida.

Pero ya tenemos la idea (cuando se atrapa el concepto se tiene solucionado gran parte del problema): aprovechar la posición de la Torre en la diagonal negra. Ahora es una cuestión técnica, de realización, la solución es jugar 1.Dxb8+ a lo que las negras deben contestar Rxb8 (única), colocando al Rey en la diagonal. El blanco ahora puede jugar Af4, ganando la Torre.

Veamos dos ejemplos, algo más complejos, extraídos del monumental "Tratado General de Ajedrez"



En esta posición (Chatard vs aficionado, París, 1906) las amenazas de ambos lados son varias, pero el negro – a simple vista – dispone de la respuesta más peligrosa; ya que amenaza Axe2 y, luego de la respuesta blanca Dxe2, amenaza clavar a la Dama blanca con Tc2. Chatard ve que la Torre negra en c7 está ubicada en la misma columna que el Rey negro y se dispone a explotar la posición de clavada en la que va a quedar. La partida siguió así: 1.Tg1 Axe2.Dxe2 Tc2 3.Tc1 ganando, ya que la Torre no puede tomar a la Dama blanca por estar clavada y si captura a la Torre de c1 se pierde la Dama



La posición que sigue es de la partida jugada entre Farnhi y Duras (Manheim, 1914) Aquí se ve que existen dos piezas con las características del tema que estamos tratando. Si bien el blanco tiene clavada la Torre de g3 (Clavada Relativa), el peón de e6 también está clavado (Clavada Absoluta), esto le permite al blanco capturar el peón de d5 con su Caballo. Teniendo en cuenta esta amenaza es que Duras juega Txg7, entregando la Dama y colocándose bajo la amenaza de jaque mate en una movida, a la respuesta Dxf2 siguió 2.Tg8+ Re7 3.Cxd5++

Ejercicios:

Aquí va una serie de ejercicios donde se trata de explotar la posición de pieza clavada. En todos los casos juegan las blancas.

13 14 15 16

17 18 19 20

21 22 23 24

Soluciones:

1. Te7
2. Af3
3. Ag4
4. Tb8
5. Ac4
6. Ac8
7. Dh5
8. Ac4
9. Af3
10. Ad4
11. Tc1
12. Ag5
13. Tc8
14. Da3
15. Tc1
16. 1.Te1 Ce4 2.f3
17. 1.Txd5 Dxd5 2.Te1 Dxd1 3.Dxd1+
18. 1.Ac4 Ac6 2.Dxe7+ Dxe7 3.Td8+ Ae8 4.Txe8++
19. Tf6
20. Dh4
21. Ae6
22. 1. Af5 Txf6 2.Txd7
23. Tf7
24. Af2

Bibliografía:

Tratado general de Ajedrez, Tomo II; Roberto Grau
Mi segundo libro de táctica; Jordi de la Riva
www.123ajedrez.com

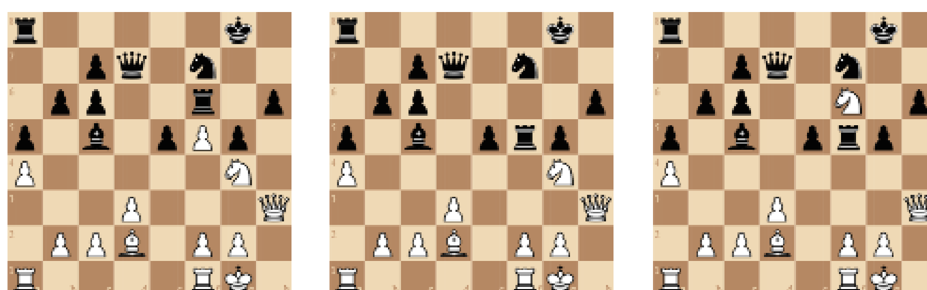
Ataque doble – Doble amenaza – Jaque descubierto

Aquí veremos una cantidad de temas típicos de combinación que están relativamente relacionados entre sí. Nos referimos a los Ataques Dobles, Dobles Amenazas, Jaques Descubiertos y a los Jaques Dobles y Descubiertos.

Los tratamos todos juntos porque en la práctica están habitualmente relacionados al igual que, como veremos más adelante, la Pieza Sobrecargada y el Desvío de las piezas defensoras.

Ataque doble o doble amenaza

Los ataques dobles son aquellos en los que un jugador, con un solo movimiento, ataca a dos (a veces más) piezas. Cuando una de las piezas atacadas es el Rey significa generalmente la pérdida de la partida.
En la secuencia de diagramas de abajo vemos una posición que se dio en un torneo reciente.



En la posición del diagrama de la izquierda el negro captura el peón de f5 y se produce una posición (diagrama central) en la que el Rey y la Dama negros quedan en casillas que pueden ser atacadas por el Caballo blanco, es así como el blanco contesta Cf6+ (diagrama de la derecha) atacando también a la Dama. Si el Rey se mueve sigue Cxd7, ganando la Dama y si Txf6, Dxd7 y el negro también pierde la Dama y la partida. En esta posición se conjugaron dos temas de combinación: Pieza Clavada y Ataque Doble



En este diagrama la Dama y el Alfil blancos atacan el peón de h6 (defendido por el Rey y la Dama negros), si las blancas juegan Dh4 atacan también al peón de g4 y a la Torre de d8, ganando alguna de las tres piezas.



En la posición de la izquierda las blancas juegan Cxe6, ganando el peón y atacando a la Dama y a la Torre negras.



En el diagrama de la izquierda si el blanco juega Cf6 amenaza Dxh7 ++ y Dxa8+. Por supuesto que hay que solucionar la amenaza más urgente, en este caso el jaque mate, el negro responde Axf6, el blanco juega Dxa8+. La secuencia puede continuar así: 2...Ce8 (si 2...Ad8; 3.Dxd8+, Dxd8; 3.Cf7+) 3.Dxe8+, Dxe8; 4.Cxe8 ganando.



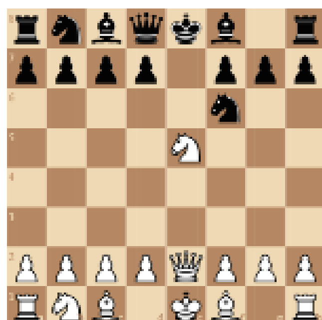
En esta posición se ve que si se juega el Caballo negro a e4 atacaría los puntos c3 y f2 que – por el momento – están defendidos, además se nota que si en esas casillas estuvieran el Rey y la Dama se produciría un ataque a ambas piezas. Con esta idea en la cabeza el negro juega 1.Axf2+, Rxf2 2. Dxc3, Dxc3 y Ce4+, el sacrificio transitorio de dos piezas (Alfil y Dama) produjo como rédito la ganancia de un peón.

En el diagrama de la derecha el negro acaba de jugar Dxd5 quedando con una pieza de más, pero el cálculo superficial le costó caro: el blanco, explotando que la Dama negra está sin defensa, contesta Axh7+ y en la jugada siguiente captura la Dama.



Jaque descubierto

Jaque Descubierto es el caso que se da cuando movemos una pieza y, con ese movimiento, descubrimos la acción de otra que da jaque. La fuerza de este ataque consiste que, al descubrir una pieza que da jaque, la pieza que movemos queda libre para atacar otras piezas.



En este ejemplo de una conocida posición de la Defensa Petrov vemos que el blanco puede mover el Caballo que está en e5 y dar jaque con la Dama (jaque descubierto). Analizando un poco se ve que el Caballo puede ser movido a c6, atacando la Dama. Con cualquier respuesta (De7 o Ae7) el negro pierde la Dama.

Jaque doble y descubierto

Si además la pieza que es movida da Jaque, tenemos el ejemplo claro de Doble y Descubierto. Doble porque damos Jaque con las dos piezas, descubierto porque la pieza descubierta da Jaque.



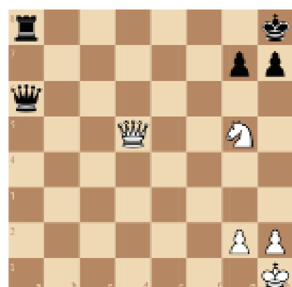
A la izquierda tenemos un ejemplo de Jaque Doble y Descubierto. El blanco juega Ag6+, dando jaque con el Alfil y con la Torre ubicada e1. El rey se mueve y es Jaque mate a la siguiente. Si se mueve a d7, mate con Ae8 y si lo hace a f8 el mate ocurre con Te8.

La fuerza de los dobles y descubiertos reside no sólo en que son dos las piezas que dan el jaque, ocurre que el bando atacado – por esta misma acción – no puede solucionar el jaque interponiendo o comiendo la pieza atacada, sólo puede mover el Rey.

El Mate Philidor (o de la Coz)

El mate Philidor es el producto de una injusticia histórica, en el siglo XV en el libro "Repetición de amores y arte de ajedrez" Ramírez de Lucena publica un problema donde se desarrolla el que luego fue conocido como "Mate Philidor". Francois-André Danican Philidor fue un jugador que revolucionó el juego, pero que vivió entre 1736 y 1795, 300 años después de la publicación de Lucena.

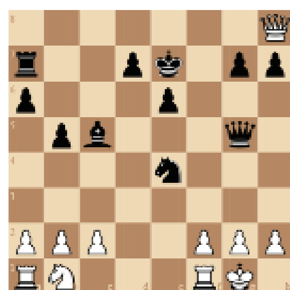
El mate Philidor es un Doble y Descubierto muy conocido y estudiado, ya a fines del siglo XV aparecen registros de su análisis en un libro de ajedrez. Consiste en una secuencia de jugadas, una combinación de Jaque Mate, donde se explota la situación "ahogada" del Rey, con un jaque de Caballo intermedio que obliga al monarca contrario a ubicarse en la misma diagonal en la que están ubicadas la Dama y el Caballo contrarios, colocándose a tiro del descubierto. El sacrificio de Dama obliga a tomar con una pieza defensora, dejando al Rey encerrado. El Caballo termina dando mate.



En esta posición el negro no sólo tiene ventaja de material (una Torre por un Caballo) también amenaza dar mate en una movida con Df1++, pero las blancas tienen un as en la manga y juegan Cf7+, Rg8 colocando al Rey en la diagonal en la que están la Dama y el Caballo blancos. La secuencia sigue así: 2.Ch6+ (doble y descubierto) Rh8 (si Rf8, Df7++); 3.Dg8+, Txh8; Cf7++

A la derecha otro ejemplo de Mate Philidor. 1.Dc4+, Rh8; 2.Cf7+, Rg8; 3.Ch6+ (el jaque doble y descubierto), Rh8; 4.Dg8+, Txg8; 5.Cf7++.

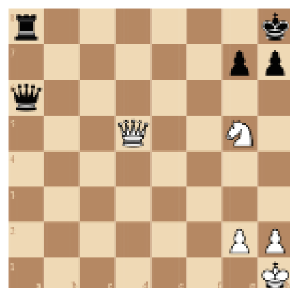




Aquí la combinación es algo más larga. El negro tiene dos piezas atacando al peón de f2, defendido a su vez por otras dos piezas. El negro, teniendo en cuenta que una de las piezas defensoras es el Rey, juega 1.Axf2+, Txf2; 2.Dc1+, Tf1; 3.De3+, Rh1; 4.Cf2+, Rg1; 5.Ch3+, Rh1; 6.Dg1+, Txg1; 7.Cf2++



También se puede dar con el Rey en el centro del tablero: 1.Cf7+, Re8; 2.Cxd6+, Rd8; 3.Dd8+, Txd8; 4.Cf7++



Este es el ejemplo publicado por Lucena en 1497. Las blancas juegan De6+, Rh8 (por supuesto que si Rf8; Df7++); 2.Cf7+, Rg8; 3.Ch6+, Rh8; 4.Dg8, Txg8; 5.Cf7++.

¿Qué jugarías en las siguientes posiciones?

1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16

Soluciones:

1. Cg6+
2. Ad5
3. Cg6+
4. Te3
5. Ae4
6. Dxh7+
7. Dxf7+
8. Ae6++
9. Cf7+
10. Ag6+
11. Cf7+
12. Te7+ (también gana Th7+)
13. 1.Dd8+, Rg7; 2.Dxf6+,Rxf6;3.Cxe4+
14. 1.De5+, Ra8; 2.Cc7+, Rg8; 3.Ca6+, Rh8; 4.Dg8+, Txg8; 5.Cc7++
15. 1.Cf7+
16. 1.Txe6

Bibliografía:

Tratado general de Ajedrez, Tomo II; Roberto Grau

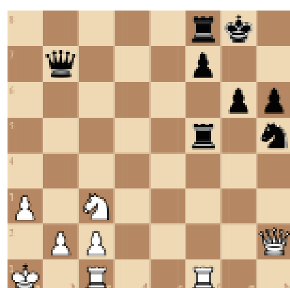
Mi segundo libro de táctica; Jordi de la Riva

www.123ajedrez.com

www.ajedrezdeataque.com

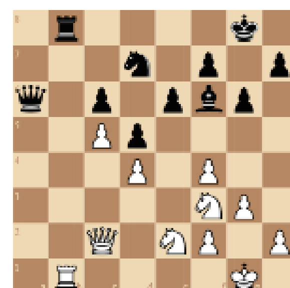
Pieza Sobrecargada

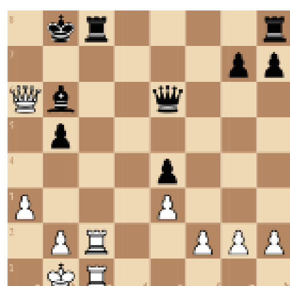
Una Pieza Sobrecargada es una pieza que cumple varias tareas defensivas a la vez, una pieza que cumple una tarea "sobrehumana" por así decirlo. En esas condiciones, no puede cumplir bien sus funciones. Generalmente se presenta de esta manera: una pieza defiende a dos (o más) piezas o amenazas y, por lo tanto, no puede realizar su tarea eficazmente.



En esta posición, el peón de g6 está defendiendo a la Torre y al Caballo, el que está defendido a su vez por la Torre. De la misma manera, ambas piezas están siendo atacadas por la Torre y la Dama blancas. Evidentemente el peón no puede cumplir acabadamente con su gestión por lo que el blanco juega Txf5 ganando una pieza, ya que ahora se contesta gxf5 y la Dama blanca captura al Caballo.

A la derecha, si analizamos un poco la posición, encontramos enseguida que la Dama blanca está defendiendo a la Torre ubicada en b1 y al Caballo de e2, cada una de esas piezas está siendo atacada por sendas piezas negras (D y T) La jugada negra es evidente: Txb1+, cuando la Dama captura la Torre, el negro juega Dxe2 ganando la pieza.

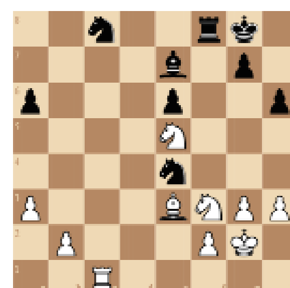




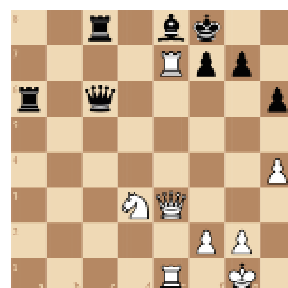
A la izquierda. La Dama negra defiende al Alfil de b6 y a la Torre de c8, el blanco juega Txc8+

Los temas se interrelacionan

Esta es una posición algo distinta, ya que no hay una pieza sobrecargada, pero podemos provocarla y – a medida que afinamos el análisis – nos damos cuenta que si el blanco juega Cg6 ataca a la Torre, la que sebe ser movida si el negro no quiere perder calidad, con esa jugada atacaría también al Alfil ubicado en e7. Vemos, asimismo, que la Torre no puede salir de la octava línea porque de hacerlo abandonaría al Caballo de c8.

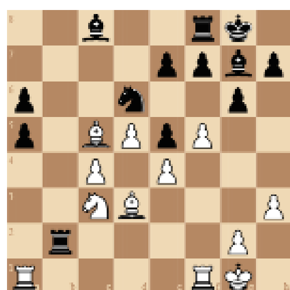


¿Hay algo más? Si el Caballo no estuviera se podría capturar el Alfil dando jaque y en lugar del Caballo hubiera otra pieza, se daría jaque atacando esa pieza indefensa. Con todo esto en la cabeza el blanco juega Cg6, la Torre se mueve a e8 defendiendo al Alfil y el blanco juega Txc8 (capturando el Caballo) con la respuesta negra Txc8 queda la posición típica de una doble amenaza. Ahora Cxe7+ y luego se captura la Torre ganando una pieza. La Torre, que estaba en f8 tuvo que salir en auxilio de sus compañeras y se "sobrecargó" lo que posibilitó esta bonita combinación.



Las piezas negras están ejerciendo una gran presión sobre el punto e8, que hasta ahora está siendo defendido por tres piezas, pero el Caballo puede atacar a la Dama y a la Torre de a6. La jugada del blanco es Cb4 (doble amenaza), la Dama se retira (siempre sobre la diagonal a4–e8, para seguir defendiendo la amenaza mayor y, a la vez a la Torre) por ejemplo a b5, con lo cual se transforma en pieza sobrecargada. Ahora el blanco tiene dos caminos: 1.Captura la Torre, a sabiendas que la Dama no puede capturar el Caballo por la amenaza de mate en dos (1.Txe8+, Txe8; 2.Dxe8++) o cambia todas las piezas en e8 y luego captura la Torre de a6, así: 1.Txe8+, Txe8; 2.Dxe8+, Dxe8; 3.Txe8+, Rxe8; 4.Cxa6

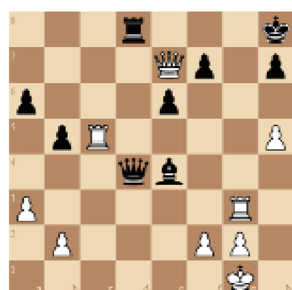
Los dos diagramas que siguen reproducen posiciones publicadas por Grau en el segundo tomo de su libro Tratado General de Ajedrez, obra monumental de cuatro tomos que recomiendo vivamente.



Esta posición se produjo en una partida jugada por Grünfeld, el ejemplo es un poco más complicado, pero si tenemos claro el concepto lo atraparemos casi de inmediato. Aquí no hay ninguna pieza sobrecargada, pero podemos originarla. Vemos rápidamente que el peón de e7, que defiende al Caballo, está sin defensa si se pudiera avanzar el peón blanco a f6 sería atacado y se desviaría de la defensa del Caballo, también percibimos que si se juega f6 el peón puede ser tomado por el Alfil de g7; pero ahí tendríamos al peón sobrecargado defendiendo al Caballo y al Alfil que, ahora, está ubicado en f6. Por lo tanto la jugada correcta es f6. Si Axf6, sigue Axd6 ganando una pieza; si la respuesta a f6 es Ah8 o Ah6 (quitando el Alfil del ataque del peón) fxe7 atacando a la Torre con el peón y al Caballo con el Alfil, ganando también una pieza.

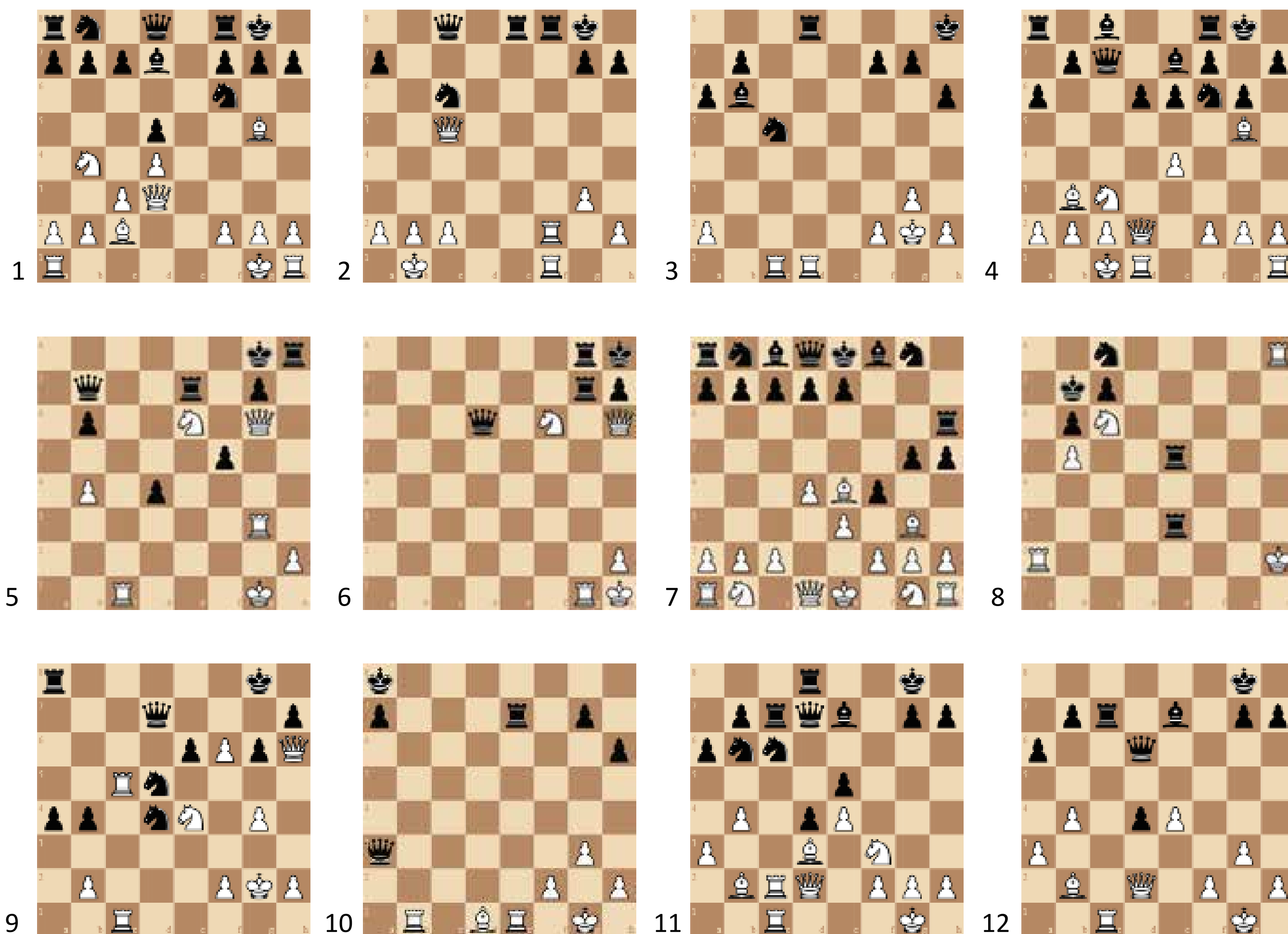
En este diagrama tenemos un ejemplo en el que, a partir de una pieza sobrecargada (el Caballo negro de f6 defiende el mate de h7 y al peón de d5) se produce una red amenazas que explotan distintos temas de combinación. El blanco juega 1. Cxd5 y el negro queda maniatado. Veamos las posibles continuaciones: 1...Cxd5, 2.Dxh7++; si 1..., exd5; 2.Cxd7, Dxd7; 3.Axh7+, Rh8 (si 3..., Cxh7 se pierde la Dama que está "colgada") 4.Af5+ (descubierto) ganando la Dama.





Ya hemos dicho que los temas de combinación se relacionan entre sí o, lo que es lo mismo, aunque más exacto, que nuevas amenazas dan lugar a nuevos temas de combinación. En este ejemplo se verá eso. A simple vista comprendemos que la Dama negra está sobrecargada: defiende a la Torre e impide el mate en f6. El jugador de piezas blancas realiza una jugada que obliga a abandonar: Td5, ¿por qué? Porque con esta jugada – además de impedirle al negro la jugada Dd1+ – se explota la condición de sobrecargada de la Dama negra y se obliga al desvío de la pieza defensora (la Dama debe moverse de su posición actual porque de no hacerlo sería capturada y la Torre – también atacada, no puede tomar a la Torre blanca porque sobrevendría el mate con De8++ o Df8++) además es un ejemplo claro de obstrucción ya que la Dama no puede tomar a la Torre, tampoco el Alfil ni el peón pueden hacerlo. ¡Cuatro piezas atacan a la Torre de d5 y ninguna puede capturarla!

¿Qué jugarías?



Soluciones:

1. 1.Axf6
2. 1.Txf8+
3. 1.Txd8+
4. 1.Axf6
5. 1.Tc8+
6. 1.Dxh7+
7. 1.Dxh5+
8. 1.Ta7+
9. 1.Tc8+
10. 1.Txe7
11. 1.Cxe5
12. 1.Txc7

Bibliografía:

Tratado general de Ajedrez, Tomo II; Roberto Grau
Mi segundo libro de táctica; Jordi de la Riva
escaquesypiezas.globspot.com